¡EL MAGAZINE OFICIAL DE MARVEL EN ESPAÑA!

MARVEL AGE

EL CORREO DE LOS LECTORES

Consultas, sugerencias, recomendaciones... ¡este mes tenemos de todo!

@fendoras No le gusta que se incluya la serie de **Spiderman** y **Masacre** en el tomo mensual del trepamuros y pide que no se haga. "Si es bueno, publicadlo aparte", dice. No es una cuestión de calidad, en cualquier caso. El tomo tiene por norma incluir todas las series de **Peter Parker** y ésta lo es. Además, es necesaria para mantener el formato... ¡y curiosamente los tomos que la incluyen suelen vender bastante bien!

@noentiendoelfinal Tanto ***Patrulla-X Oro*** como ***Azul*** nos parecen dos colecciones mutantes imprescindibles. El saborcillo de cómic mutante clásico que hace mucho tiempo que no lo veíamos. E ***Increíble Patrulla-X*** será trascendental para el futuro de la franquicia. Espera "Los relatos de Asgard" de **Lee** y **Kirby** para un próximo ***Omnigold*** en que recuperemos los primeros números de *Thor*. ¿Celebrar un *Spiderman Day*? ¿Acaso cualquier día del año no lo es?

@spiderreque Los *Marvel Gold* en tapa blanda del **Capi** llegaron a su final natural, la conclusión de la etapa de **J. M. DeMatteis**. Los de **Iron Man** continuarán hasta completar el ciclo previsto, el de **Michelinie-Layton.**

@matardearte De momento, sólo habrá una colección de **Hulk**. El regreso de **Bruce Banner** todavía está por ver cómo se reflejará. Y no, no está previsto cambiar de formato grapa a formato tomo, ni viceversa, ninguna serie. En cuanto a la calidad del papel de las grapas, si todo ha ido bien, desde este mes debería ser sustancialmente mejor. No esperes portadas lenticulares en España.

@felixfibosch Pregunta por el ***Estela Plateada*** de **Claudio Castellini**. El tema de su publicación es complejo, puesto que primero ha de agotarse en ***Marvel Limited Edition***, y en cualquier caso se haría en otro formato y en otra línea, dadas las características de ésta. Lo mismo puede decirse, **@miguelchicom**, de los volúmenes de **Shang-Chi**. Primero debe agotarse la actual edición, y luego ya nos plantearemos la posibilidad de reeditar la serie, en otro formato y en otra línea, pero nunca en ***Marvel Limited Edition***, ya que cuando se acaban los 1.500 ejemplares... ¡se acabaron!

@angelcarralero La adaptación de **Jack Kirby** de *2001, una odisea espacial* es hoy por hoy imposible, debido a problemas con sus derechos. De los nuevos cómics de *Star Trek* no sabemos nada. Lo nuestro es **Marvel**. *Power Pack*... Ay, nos encantaría. A ver si se animan a hacer peli, serie o cualquier otra excusa de esas que nos dan.

@ocasrod78 ¿"Triunfo y tragedia"? Atento al coleccionable de **Spidey** que está publicándose en la actualidad. "El niño que llevas dentro" es carne de ***100 % Marvel***, al margen que se publique en su momento dentro del ***Marvel Héroes*** que queremos hacer del ***Spiderman*** de **DeMatteis**. Tranquilo, que es una obra que merece estar siempre disponible. Y lo mismo podemos decir, **@theunworthyaron**, sobre ***Iron Man: Extremis*** de **Warren Ellis**.

@publio_elio Cuando finalizó la última etapa de ***Thunderbolts***, **Marvel** ya manifestó su intención de volver sobre ellos cuando fuera posible, pero de momento no se ha producido.

@Dkratos_1988 Si no publicáramos un nuevo ***Marvel Héroes*** de **Masacre**, ya con su serie compartida con **Cable**, en 2018, coincidiendo con la película, no seríamos dignos de nosotros mismos. ¿A estas alturas no sabéis cómo funcionan nuestros cerebros?

@polilla272 Y como ***Capa y Puñal*** también tendrá salto a la pantalla... pues sí, también recuperaremos algo suyo coincidiendo con ello. Atento. En cuanto a si nos parece que hay sobresaturación de novedades... no entendemos a qué se refiere eso. Nosotros publicamos los cómics que creemos convenientes y nos alegramos de que el mercado español sea tan amplio y haya tantos productos diferentes entre los que elegir. Nadie pueden comprar todos los videojuegos, o todos los libros, o todas las películas, o todos los discos que salen, pero no se dice que haya sobresaturación. ¿Por qué lo dicen de los tebeos? Misterio a estudiar.

@chismi77 *Excalibur* de **Alan Davis**, ya sea en solitario o con **Claremont**, llegará cuando toque cronológicamente.

@jorgemeren una reedición de ***Lobezno/Gambito: Víctimas*** la vemos pero que con muy buenos ojos.

@AllnewXSase Las *Marvel Primer Pages* estarán en todos nuestros cómics... ¡cuenta con ello!

@soyleyendablog ***Jóvenes Vengadores*** de **Gillen** y **McKelvie** aparecerán en ***Marvel Deluxe***.

@Aether_Musing De ***Marvel 2099***, tienen posibilidades **Spidey** y **Muerte**.

Nuestro generador de números aleatorios nos da como ganador de este mes a **@AllnewXSase**, que se lleva el ***100 % Marvel HC*** que quiera, siempre que esté disponible. Que escriba con su dirección y teléfono a **jclemente@panini.es** y se lo mandamos cuanto antes. El mes que viene, entre todos los que nos pregunten con el *hashtag* **#MarvelEsPanini**, también tendremos un afortunado ganador del ***100 % Marvel HC*** que él nos diga.

CONCURSO MARVEL AGE nº 25

El tema del concurso de este mes será: *Veneno: origen y trayectoria del Protector Letal.* Entre todos los artículos que recibamos en **jclemente@panini.es** escogeremos el mejor, lo publicaremos en ***Marvel Age*** nº 25 y obsequiaremos al autor con un ejemplar de ***Marvel Gold*** en tapa dura o ***Marvel Héroes*** que quiera y tengamos disponible.

Extensión: entre 3.000 y 6.000 caracteres con espacios (¡ojo, no os paséis!), escrito en Word.
¡El plazo termina el 30 de noviembre!

MARVEL AGE

Redacción
Director: **Julián M. Clemente**
Director artístico: **Francis González**
Redactor jefe: **Íñigo de Prada**

Han colaborado en este número:
Tim Stevens, Sarah Cooke, Amanda Ames y TJ Dietsch con textos de **Marvel.com, Juan Carlos Bonache, Juan Manuel Pérez Gutiérrez, Arturo González-Campos, Cels Piñol**

Traductores:
Uriel López, Gonzalo Quesada, Enric Joga

Realización técnica:
Forja Digital

Diseño y maquetación:
Marina Ariza, Norma Cuadrat

Revisión y corrección:
Francisco López, Bruno Orive

Contratación de publicidad:
Panini 972 75 74 11

Redes:
paninicomics.es
facebook.com/paniniComicsEsp
twitter.com/PaniniComicsEsp
#MarvelEsPanini

MARVEL AGE
PUBLICACIÓN MENSUAL - AÑO 2 - NÚMERO 23 - NOVIEMBRE 2017
Una publicación de Panini España, S.A. Redacción y administración: C/ Vallespí, 20. 17257-Torroella de Montgrí (Girona). Telf.: 972 757 411. Fax: 972 757 711. www.paninicomics.es. Impresión: Comgrafic. C/ Llull, 105-107, 1ª planta, 08005 Barcelona (Spain). Impreso en España. Distribución y reposición: SD Distribuciones. C/ Montsià 9-11. 08130 Santa Perpetua de Mogoda. MARVEL, all related characters and their distinctive likenesses are trademarks of Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries, and are used with permission. TM & © 2016 MARVEL. Licensed by Marvel Characters B.V. www.marvel.com. All rights reserved. Edición española por Panini España S.A. bajo licencia de Marvel Characters B.V. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en este número. Depósito Legal: DL GI 2062-2015.

Director de publicaciones: **JOSÉ LUIS CÓRDOBA**. Director editorial de cómics: **ALEJANDRO MARTÍNEZ VITURTIA**. Product manager: **PONÇ CUFINYÀ**. Editor Marvel: **JULIÁN M. CLEMENTE**. Director de producción: **JORDI GUINART**. Director de publicaciones: **MARCO M. LUPOI**. Licencias: **ANNALISA CALIFANO y BEATRICE DOTI**. Coordinador editorial: **LEONARDO RAVEGGI**. Director de arte: **MARIO CORTICELLI**. Preimpresión: **ALESSANDRO NALLI**.

DENTRO DEL BULLPEN

por Julián M. Clemente

Este mes se pone a la venta una nueva edición de ***Siempre Vengadores***. Si nos salen bien las cuentas, es la cuarta vez que ve la luz en castellano la magnífica obra de **Kurt Busiek** y **Carlos Pacheco**. Hace veinte años, cuando se lanzó por primera vez, lo hizo en grapa, en una cuidadísima edición por parte de nuestra predecesora, la tristemente desaparecida **Comics Forum**. Fue también **Forum** la que ofreció un tomo recopilatorio en tapa dura, en tiempos en que esto era bastante inusual, máxime tratándose de un cómic tan extenso, formado por doce entregas. El volumen de ***Siempre Vengadores*** se vendió extraordinariamente bien, y demostró la vigencia de la obra, junto con el merecido cariño que los lectores españoles tienen hacia ella.

Cuando pusimos en marcha ***Colección Extra Superhéroes***, queríamos apuntalarla con unos cuantos *hits*, como fue el caso de ***Alias***. Estábamos publicando en la línea ***Los Vengadores*** de **Busiek** y **Pérez**, que no habían podido completarse en ***Best Of Marvel Essentials***, así que sumando ambas circunstancias ***Siempre Vengadores*** parecía una elección obvia, si bien desde el principio supimos que aquella no sería su última edición, como sí ocurría con otros CES. Un pequeño inciso: nos ha sorprendido mucho que, cómics que en principio estaban destinados a terminar su vida comercial en este formato estén demostrando un vigor tal que vuelvan en nuevas encarnaciones. ¡Los buenos tebeos nunca mueren!

¿Qué ofrece este ***Marvel Integral. Siempre Vengadores*** que lo haga diferente a las anteriores ocasiones? Tenemos sin duda el tamaño, superior al de los cómics convencionales, y que permite por lo tanto fijarse con mayor detalle en el dibujo, muy dado a los pequeños detalles en la obra que nos ocupa. El ***Extra Superhéroes*** contaba con una cantidad tan abultada de extras que resultaba difícil ofrecer algo nuevo. Todos esos extras están de nuevo aquí, pero nos pareció que no eran suficientes. Fue cuando se nos ocurrió la idea de que nuestro redactor jefe, **Íñigo de Prada**, reuniera a **Kurt Busiek**, **Carlos Pacheco** y **Tom Brevoort** (guionista, dibujante y editor, respectivamente, de ***Siempre Vengadores***), para que, cuando se cumplen dos décadas de la publicación del cómic, rememorasen los viejos tiempos. El resultado tiene un valor documental gigantesco. Además de que pudimos contar con todos ellos, algo que les agradecemos inmensamente desde aquí, **Carlos** encontró en un viejo archivo bocetos y conceptos de *Avengers: World In Chains*, el proyecto en el que trabajaba originalmente con **Busiek**, y que fue sustituido por ***Siempre Vengadores*** a causa de motivos que se explican en el tomo. Esos documentos nunca se habían publicado, pero además eran particularmente interesantes, al mostrar visiones alternativas de nuestros héroes y contar con notas que el dibujante hizo en aquella época. Todo ello ha servido para enriquecer este volumen, pero ya sabes que lo verdaderamente importante es el cómic. Y es que estamos ante una de las mejores historias de **Los Vengadores** jamás realizadas.

BONACHE AGE

POR **JUAN CARLOS BONACHE**

¡EH TÚ! PÁJARO BURLÓN, ¿QUÉ DICES SOBRE ESTA ESTADÍSTICA, SACADA DE INTERNET, QUE DEMUESTRA QUE LAS CHICAS SUPERHÉROES SALVAN MENOS VIDAS QUE LOS SUPERHÉROES HOMBRE?
¡ESO ES RIDÍCULO! SALVAR UNA VIDA PUEDE DEPENDER DE MUCHOS FACTORES PERO NO DEL GENERO DEL SUPERHÉROE.
ES MÁS, SI QUERÉIS YO MISMA PODRÍA ACERCARME Y...
¡NO!
NI LOCO PIENSO DEJAR QUE UNA TÍA ME SALVE.
¡JA! PARA QUE VEAS QUE LAS ENCUESTAS INVENTADAS EN INTERNETE NUNCA MIENTEN.
¡MÁLDITOS IMBÉCILES!

DAILY BUGLE
EDICIÓN CÓMIC
POR ÍÑIGO DE PRADA

SPIDERMEN II: RACIÓN DOBLE

Dos **Spidermen** y un guión.

No se acabaron las ideas, como alertaba en 2005 **Joe Quesada** que ocurriría el día que se cruzaran el **Universo Ultimate** y el tradicional, sino algo entonces mucho más inconcebible: se había acabado **Spiderman**. Más concretamente, el **Peter Parker** definitivo, y lo había asesinado su mismo padre, **Brian Michael Bendis**, para hacerle sitio a su sucesor, **Miles Morales**. Fue él quien dio realmente sentido al encuentro, derribando los muros que separaban ambos universos en *Coleccionable Ultimate* nº 85. *Ultimate Spiderman* nº 34: *Spidermen* (2012). Un cruce sorprendentemente emotivo, y soberbiamente narrado, en el que **Peter** se enfrentaba a su propia mortalidad y **Miles** recibía la aprobación de su particular **Tío Ben**. En comparación, la trama era lo de menos, pero su final abierto nos ha dejado todo este tiempo preguntándonos qué había descubierto **Peter** al buscar a **Miles** de vuelta en el **Universo Marvel**.

Quién hubiera imaginado que cinco años después, **Miles** preparara su salto a la animación y hubiera dejado caer su existencia, junto a **Peter**, en el **Universo Cinemático**. Aunque no era así como **Bendis** lo había previsto. Según ha revelado en su libro *Words for Pictures: The Art and Business of Writing Comics and Graphic Novels* (Watson-Guptill Publications, 2014), pretendía haber presentado al **Miles** de la **Tierra-616** en la propia miniserie, para que **Dan Slott** lo incorporara como amigo de **Peter Parker** al elenco de *The Amazing Spider-Man*, pero dejó de tener sentido una vez que iban a compartir la misma **Tierra Primordial** tras ***Secret Wars***. A cambio nos dejó un misterio mucho más potente, y cinco años (y una hamburguesa) acumulando expectación a la espera de que transcurrieran "Universo Spiderman", *Secret Wars* y *Civil War II* para que **Miles** se estableciera en su nuevo entorno, aprovechando **Bendis** para dejarnos algunas nuevas migajas de información sobre su encaje dimensional, al tener que incorporar los eventos de la primera parte.

La secuela se centra mucho más en la acción y el argumento que aquella –hay más cabos sueltos que el segundo **Miles**–, pero lo que verdaderamente importa es lo profundamente que se han transformado ambos entretanto. **Miles** ha crecido sensiblemente, ha consumado su legado y ahora es miembro de **Los Campeones**, mientras **Peter** debe asimilar que él no quiso iniciar un movimiento, estableciendo una nueva dinámica entre ellos.

Lo que no ha cambiado es el equipo artístico conformado por la dibujante **Sara Pichelli** y **Justin Ponsor**, los mismos que presentaron a **Miles** en 2011, que nunca se han alejado demasiado de él, ni de **Bendis**. Pese a lo cual tampoco han dejado de evolucionar, notándose el trazo más suelto y la paleta más oscura, sin perder calidez ni limpieza, pero, como ambos **Spidermen**, cada vez más adultos.

¿Cuántos **Miles Morales** hay en la **Tierra Primordial**?

INCREÍBLE PATRULLA-X: MUTANTES PARA ASOMBRAR

ANYTHING YOU HATE, ANYTHING YOU LOVE, ANYTHING YOU FEAR--THESE ARE HIS WEAPONS.
FIND HIM, DEFEAT HIM QUICKLY. THE LONGER YOU STAY, THE MORE HE'LL KNOW ABOUT YOU, AND THE WORSE IT WILL GET.
YOUR WILL IS YOUR ARMOR. YOUR WILL IS YOUR BLADE.
ANYTHING YOU HATE, ANYTHING YOU LOVE, ANYTHING YOU FEAR--THESE ARE YOUR WEAPONS.

La fuerza bruta… de la mente.

Poderosos, **Asombrosos** o **Invencibles**, la magia de los cómics **Marvel** ha comenzado siempre por un adjetivo rimbombante. En concreto, **La Patrulla-X** era tradicionalmente Imposible, hasta que la "Era de Apocalipsis" alteró su realidad durante cuatro meses de 1995 y se volvió **Extraordinaria**, más otros tres meses como calificativo suplente durante "La Ruptura" de 1999. Pero fue durante el estallido de su tercer volumen, en 2004, cuando aprendimos lo difícil que era de traducir *Astonishing*. Y ciertamente, cada uno de sus primeros veinticinco números, a cargo de **Joss Whedon** y **John Cassaday**, se ganaron la doble acepción de **Impactante** o **Sorprendente**. A costa de renunciar a su teórica preeminencia como sucesores de los *New X-Men* de **Grant Morrison** sobre el resto de la franquicia-X, desentendiéndose de las fechas de entrega y las tramas generales de la **Diezma** mutante, un inaudito resquicio de la autonomía de la **NeoMarvel** en pleno **Ciclo Heroico**. La recompensa fue un clásico instantáneo, que pretendió expandirse incluso transversalmente más allá de los mutantes, con las *Marvel Graphic Novel. Astonishing Spiderman & Lobezno* (2010) y *Marvel Graphic Novel. Astonishing Thor* (2011), pero acabó diluyéndose en una serie más de **La Patrulla-X**, hasta su cancelación en 2013… para revivir cuatro años después, completando la actual "ResurrXión" mutante.

La recuperación de la marca *Astonishing*, y sobre todo de su espíritu original, aunque **Panini** haya optado por traducir este cuarto volumen en sintonía con el resto de la línea como ***Increíble Patrulla-X***, forma parte de la restauración de las señas de identidad mutantes: volver a ser sinónimo de grandes historias, autores y personajes, insertas en continuidad pero con entidad propia, que sirvan tanto de puerta de entrada para nuevos lectores como de celebración para los veteranos. De hecho, es la única de las nuevas cabeceras de "ResurrXión" que no hereda ningún hilo del *statu quo* anterior, pero en el fondo mira aún más atrás. El guionista **Charles Soule** (***Daredevil***) cuenta con un ecléctico equipo de estrellas, que comparten un violento pasado y muchas cuentas pendientes entre ellos, además de representar todas las etapas de la **Patrulla**, aunque a excepción del ubicuo **Viejo Logan** no formaban parte actualmente de ningún grupo, sino que se reúnen circunstancialmente: cuando una misteriosa amenaza se cierne sobre todos los psíquicos del planeta, **Ángel**, **Fantomex**, **Mística**, **Pícara**, **Gambito** y **Bishop**, más el futuro antiguo **Lobezno** y algunos refuerzos, acudirán a la llamada de auxilio de **Mariposa Mental**, quedando expuestos ellos y sus mentes al mismo ataque. Un comienzo limpio, pero en el que el juego referencial y nostálgico no sólo supone un nivel de disfrute añadido, sino directamente un arma.

Una perspectiva fragmentada y profundamente subjetiva a la que contribuye la principal novedad en la fórmula *Astonishing*: en vez de un dibujante estrella, tendremos uno distinto por número, de momento, **Jim Cheung**, **Mike Deodato Jr.**, **Ed McGuinness**, **Carlos Pacheco**, **Ramón Rosanas** y **Mike Del Mundo**. O cómo aprovechar en tu favor la inestabilidad gráfica endémica de estos tiempos, pero idónea para esta historia. Toda la maxiserie narrará una única historia, pero **Soule** se ha esforzado para darle una entidad propia a cada capítulo, rotando igualmente el personaje dominante y enfocándose en los puntos fuertes de cada dibujante, a añadir su particular visión del legado de la **Patrulla**. Una verdadera carrera de relevos, sin tiempo a recobrar el aliento.

Sin ser un habitual de los mutantes, **Charles Soule** ha dejado una profunda huella en "La Muerte de Lobezno", "Muerte de X", e "Inhumanos vs. Patrulla-X", e ***Increíble Patrulla-X*** no será una excepción, como promete que quedará claro desde el primer número. Espectáculo visual, estudio de personajes y grandes revelaciones, de una esquina a otra del universo mutante, en una historia contenida pero cuyas consecuencias se dejarán notar mucho más allá.

¿Puedes cortar un pensamiento?

STUART IMMONEN DESEMBARCA EN *EL ASOMBROSO SPIDERMAN*

por Tj Dietsch

¡LA ESTRELLA DEL DIBUJO SE PREPARA PARA PASAR UNA TEMPORADA CON PETER PARKER!

Después de que **Peter Parker** se enfrentara a los impresionantes sucesos de "La Conspiración del Clon", todos se hacían numerosas preguntas sobre el futuro estado del personaje. Una de las grandes sorpresas estaba en quién llevará las riendas gráficas de ***El Asombroso Spiderman*** a partir de este momento. Aquí tenemos la respuesta: se trata del dibujante superestrella Stuart Immonen, junto con el entintador **Wade von Grawbadger** y el colorista **Marte Gracia**.

Immonen arranca su etapa de **Spidey** con una historia corta en *The Clone Conspiracy: Omega* One-Shot USA, antes de saltar directamente sobre la serie mensual a partir de *The Amazing Spider-Man* vol. 4, #25 USA. Hemos hablado con este dibujante sobre cómo ha cambiado su estilo para este proyecto en concreto, qué diferencias hay entre éste y otros encargos arácnidos previos, y cómo se organiza un equipo artístico tan brutal.

Marvel: Parece que con cada proyecto que haces te reinventas a ti mismo y tu estilo, desde el lineal y caricaturesco *Nextwave* hasta el trabajo más realista que hiciste en *La nueva Patrulla-X* y el estilo pictórico de *Superman: Identidad secreta*. ¿Qué perspectiva has buscado en *El Asombroso Spiderman*? El trazo que estás utilizando no se parece a lo que has hecho en el pasado. ¿Qué te ha llevado a adoptar ese estilo en particular para este proyecto?

Stuart Immonen: Aunque la cualidad superficial de los dibujos varía de proyecto a proyecto, la perspectiva subyacente con la que abordo la narración permanece inalterable, o al menos cuesta más reinventarla. Eso no es necesariamente algo malo, ya que me permite utilizar unos cimientos ya consolidados en la construcción del cómic mientras experimento con otros elementos.

En cierto sentido, estoy adaptando de forma concreta mi perspectiva al trabajo que se presenta, respondiendo al guión y a la historia general del personaje o el género, y en otros sentidos estoy simplemente forzándome a pensar en algo de una manera diferente para obtener un resultado fresco o encontrar con un poco de suerte lo que el dibujante **Bob Ross** llama accidentes felices. Eso no quiere decir que ponga el trabajo en peligro; siempre voy a hacer el cómic más sólido que sea capaz de hacer, al menos en lo que respecta a mi parte. Más bien, estoy buscando un camino que me lleve a algo nuevo, y que al mismo tiempo sea sensible al contexto ya establecido.

En su mayor parte, estoy intentando forzar las claves de **Wade**, y encontrar los límites –si es que existen– de lo que podemos hacer juntos. Los proyectos en los que colaboramos tienden a oscilar entre lo más desnudo y simple y lo más detallado e introspectivo. *Empress*, a pesar de sus diseños de ciencia ficción, era básicamente luminoso y abierto, así que parecía natural que ahora probase algo más orgánico y texturado, especialmente en un personaje tan dinámico como **Spiderman**.

Marvel: ¿Hay alguna versión de Spiderman en concreto que te haya influido en tu visión del lanzarredes?

Stuart Immonen: La de los **Romita**, padre e hijo, por supuesto. **Ross Andru**. **Gil Kane**. **John Byrne**. **Olivier Coipel**. **Sara Pichelli**. **David Lafuente**. No todos por las mismas razones. No es que busque concretamente elegir ideas selectas de otras personas, y ni siquiera es que tenga necesariamente su material a mano mientras trabajo, pero está todo en el fondo de mi cabeza. A veces es solo una escena o una viñeta que se me han quedado grabadas, y a veces es algo más general.

Marvel: La última gran etapa de Spiderman que hiciste fue en *Ultimate Spider-Man* ¿Tu Spiderman de aquí es muy diferente del Spiderman de allí?

Stuart Immonen: Bueno, sigue siendo **Peter Parker** y sigue siendo **Spiderman**, pero los contextos son com-

pletamente distintos, tanto que ni siquiera pienso en *Ultimate Spider-Man* a estas alturas. Respondo de forma directa al guion de **Dan** y las demandas que plantea, sin pensar en que los dos trabajos existan en algún tipo de continuidad.

Marvel: ¿Cómo afrontas el diseño de vehículos y tecnología? ¿Aplicas solo lápiz sobre papel cuando dibujas las páginas? ¿Haces mucho trabajo de desarrollo? ¿Y de dónde sacas tu inspiración para el diseño?

Stuart Immonen: La etapa de diseño inicial sigue siendo lápiz suelto y abocetado, pero hace muchos años que utilizo modelos en 3D para ayudarme a visualizar los objetos inventados y los escenarios desde los diversos ángulos requeridos. No soy superhábil con los modelos, de manera que el resultado son armazones sencillos que me ayudan con el dibujo a mano.

Las exigencias de una serie mensual también significan que no puedo pasar horas y horas diseñando, y a menudo para una parte de la tecnología puede sevir cualquier cosa que solo vaya a aparecer en un par de viñetas. Si tuviera un equipo o ayudantes, mis exigencias serían muy distintas, pero a menudo me fío de mi primer instinto, sin dejar de buscar aquello que encaje con la personalidad y la capacidad del personaje con el que se asocia.

Shirow y **Otomo** son siempre recursos a los que acudir. **Tetsuro Ueyama**. **Koji Morimoto**. **Katsuyuki Tanaka**. De nuevo, todos por diferentes razones.

Marvel: Sabemos que tu hombre de confianza, Wade von Grawbadger, se hará cargo del entintado. ¿Qué tiene su trabajo para que sigáis colaborando juntos? Lleváis así 15 años, ¿no?

Stuart Immonen: **Wade** y yo trabajamos juntos por vez primera, según creo, en una historia de *Supergirl* en dos partes que apareció en el título *Showcase* de **DC** en 1995, y luego hicimos la miniserie *Inferno* en 1997 y muchas cosas después, así que son ya 21 años. **Wade** es un profesional consumado y lo demuestra que haya ganado todos los premios que concede la industria. No solo está en plenitud –y lleva décadas estándolo– en cuanto a oficio y talento puro, sino que está dispuesto a adaptarse y renovarse y aprender cosas nuevas de una manera que responde directamente a mi propio deseo de buscar nuevos horizontes. He trabajado con otros entintadores y he tenido relaciones profesionales satisfactorias, pero **Wade** es el mejor del negocio. No podría funcionar sin tenerle a mi lado.

Marvel: Marte Gracia colorea tu etapa. Has trabajado con casi todos los coloristas de primer nivel de la industria. ¿Qué tiene Marte para haberse convertido en la elección adecuada para esta serie?

Stuart Immonen: **Marte** es un talento explosivo, que, como **Wade**, está dispuesto con todo su entusiasmo a probar algo diferente, a salir de su zona de confort y al mismo tiempo a imbuir al trabajo su propia perspectiva distintiva. Su paleta natural es exquisita, muy agradable tanto en la pantalla como en la página. Sabe cuándo ser discreto con tonos apagados, y cuándo usar todo el cromatismo posible. Sabe cómo separar y enmarcar una escena, cómo modelar e iluminar. Tenemos suerte de que haya vuelto a ***El Asombroso Spiderman***, y yo me siento personalmente agradecido –por no decir entusiasmado– de formar parte del tridente que conforma este equipo artístico.

¡**Stuart Immonen** deja su marca en **Spiderman** a partir de ***El Asombroso Spiderman*** nº 132! ■

Artículo originalmente aparecido en Marvel.com

DAILY BUGLE
EDICIÓN CINE

POR ÍÑIGO DE PRADA

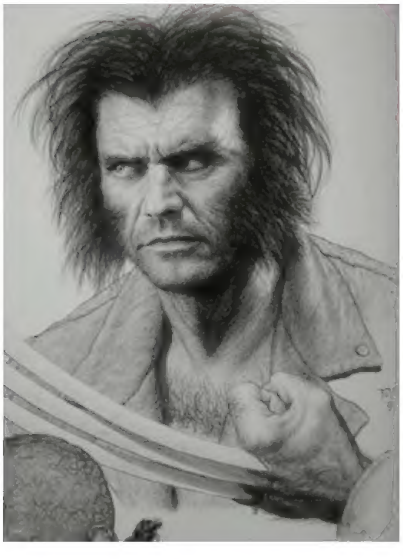
X-MEN: LA (R)EVOLUCIÓN DE UN GÉNERO

Confía en unos pocos, teme al resto.
Que también son pocos.

De *Superman* a *X-Men*: veintidós años después, no es casual que ambas cintas compartan respectivamente a **Richard Donner** como director y productor, y sobre todo su mismo mandato de verosimilitud, no confundirlo con el realismo por ejemplo de *El Protegido*, ese mismo año. La contención era una necesidad, dado lo relativamente escueto de sus 75 millones de dólares de presupuesto, para la primera película de un supergrupo. Y una virtud, adelantándose a las más costosas producciones en paralelo de *Hulk* y *Spider-Man*, para instaurar una rarísima clase media, en un género generalmente tan bipolar en términos de producción y autoría.

No sorprende, por tanto, que los **Donner** pretendieran, por este orden, como directores a dos jóvenes promesas de estilos tan contrapuestos como **Robert Rodríguez** y **Bryan Singer**, unidos por lo minúsculas y exitosas que fueron sus respectivas *El Mariachi* y *Abierto hasta el Amanecer*, y *Public Access* y *Sospechosos Habituales*. **Rodríguez** rechazó sin embargo el proyecto, por considerarlo demasiado grande para poder divertirse. Y también **Singer**, que a sus treinta años había ganado el Festival de Sundance y dos Oscar, por no interesarle los cómics, acabando de rechazar también *Alien Resurrection*. Afortunadamente, sí que le interesaban a su socio **Tom De Santo**, que le convenció de leerse al menos ***La Patrulla-X: Dios ama, el hombre mata***. Y allí encontró la parábola de la discriminación mutante, muy presente como miembro de las minorías judía y homosexual en su propia obra. Finalmente firmó en julio de 1996, con **De Santo** como productor y coargumentista.

Mel Gibson como **Lobezno**.
Diseño conceptual de **Miles Teves** (1997).



El libreto requirió más de dos años de reescrituras. Antes de llegar **Singer** y **De Santo**, ya había pasado por las manos de **John Logan** (*Gladiator*), **Ed Solomon** (*Men in Black*) y **Kevin Walker** (*Se7en*), éste último de camino al frustrado proyecto de **Estela Plateada**, más autores de la posterior proyección marvelita de **Michael Chabon** (*Spider-Man* 2) y **James Schamus** (*Hulk*). Sólo se acreditaría a **Singer** y **De Santo** por el argumento, junto al debutante **David Hayter** (¡la voz de **Solid Snake**!) como guionista, quien por entonces trabajaba también en las futuras *Hulk* y *Iron Man*, y firmaría después *X-Men* 2 o *Watchmen*. Contaron asimismo con la asistencia del colaborador habitual de **Singer**, **Christopher McQuarrie** (*Lobezno Inmortal*) y la de **Joss Whedon** (*Los Vengadores*) en calidad de *script doctor*, en principio para afinar el desenlace, aunque terminaría trazando el complot de **Magneto** para mutar a los líderes mundiales. Y algunas líneas de diálogo, incluyendo el desafortunado chascarrillo del sapo y el rayo, que siempre ha excusado en que no lo concibió con ninguna solemnidad, anécdota que refleja el contraste entre dos auténticos polos del género como **Bryan Singer** y él.

Tantas futuras referencias responden a la coproducción de **Marvel Studios**, encarnada por **Avi Arad** –los **Donner** trajeron a un tal **Kevin Feige**–. Lo que no garantiza una mayor literalidad de la adaptación, al contrario, se eluden los rasgos más fantásticos de los personajes, como cualquier alusión a la familia de **Cíclope** o permitiendo envejecer a **Magneto**, y se recomponen arbitrariamente sus cronologías y edades. Sintetiza en concreto las dos primeras generaciones de **hombres-X**, sobre una trama más propia de la primera, pero que tampoco aspira a más que servir de presentación. Se agradecen especialmente los múltiples "huevos de pascua", que llegaron a ir incluso a adelantarse al cómic al mostrar por primera vez la **Escuela** como un verdadero colegio, aunque dio indicaciones a sus actores de no documentarse en los cómics.

Algunos huecos resultan excesivos, reduciendo personajes que tendrían que haber sido principales, como **Cíclope** o **Tormenta**, así como los sacos de boxeo de la **Hermandad de Mutantes**. Podría perdonarse ante el ingente volumen de la adaptación, pero los reincidentes figurines de las posteriores entregas revelan su función promocional. Matizando que salieron muy fortalecidos **Xavier** o **Mística** sin que tampoco sepamos mucho más de ellos, así que algo tendrá que ver también su carisma.

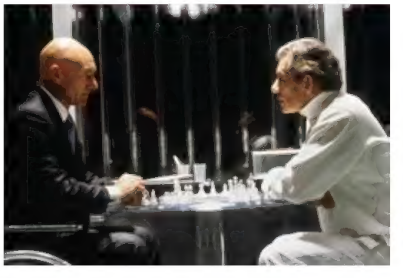
La trama recae principalmente en **Magneto** como antagonista, empezando y acabando no en vano la película; **Lobezno**, como principal reclamo comercial, jugando incluso con esta expectativa para esconder las verdaderas intenciones de **Magneto**; y sorprendentemente **Pícara**. **Singer** ha reconocido que se centraron en ella por la exclusión que conlleva su mutación, sin más conexión al personaje original que adquirir su característico mechón blanco en el desenlace, y rebajándole la edad para poder arrancar la historia con la primera manifestación de su poder, siguiendo su periplo hasta la **Escuela del Profesor Xavier para Jóvenes Talentos**, presentándola ya en funcionamiento en vez de perder media película fundándola, como ya hicieran en su arranque **Stan Lee** y **Jack Kirby** con la llegada de **Jean Grey**. Destacando que se muestra la **Escuela** de dentro hacia afuera, despertando **Lobezno** en los renovados subterráneos superheroicos de **John Myhre**, instantáneamente canónicos en el cómic, para acceder después al nivel académico y terminar sacándonos una sonrisa con la placa de la entrada. Apenas queda espacio para tramas no estrictamente funcionales, vislumbrándose apenas el triángulo amoroso entre **Logan**, **Jean** y **Scott** y plantando las primeras semillas hacia **Fénix**, así como el incipiente romance entre **Pícara** y el **Hombre de Hielo**, para futuras entregas. **Jean** asumió, por cierto, el rol científico de **La Bestia**, para ahorrarse su caracterización. Y destacar el giro del habitualmente mucho más tópico **Senador Kelly**, que realizaría el mismo viaje en el comic.

La estrella absoluta es **Hugh Jackman**, aunque llegara de rebote tras tener que abandonar **Dougray Scott** literalmente el rodaje, por retrasarse la producción de *Misión Imposible II*, que a punto estuvo de llevarse también a **McKellen** (y aún sólo tuvo tres días para llegar a la **Tierra Media**). Fue **Russel Crowe**, tras rechazar el papel y considerarse asimismo a **Edward Norton**, **Keanu Reeves**, **Mel Gibson** o **Viggo Mortensen**, quien propuso el nombre del desconocido **Jackman**, entonces un actor de Broadway. Su elección resultó fundamental para abrir la saga al público femenino, sin que los lectores dejáramos de reconocer en él a nuestro personaje desde la misma escena de la jaula, y eso que ni siquiera se le parece, baste considerar cuando **Chris Claremont** pretendía que lo interpretara **Bob Hoskins**. Llama la atención la gran proyección de casi todo el elenco, cuando en su momento sólo **Patrick Stewart** era realmente famoso gracias a *Star Trek: La nueva generación*, habiendo rechazado por cierto el papel de **Mr. Frío** en *Batman y Robin*. **Anna Paquin** había ganado un Oscar por *El piano*, pero aún era considerada una niña prodigio, mientras que **Ian McKellen** era un actor de culto en las antípodas del género. Pero su **Magneto**, reflejo inverso de su anterior personaje con **Singer** en la anterior *Verano de corrupción*, accede directamente al podio de villanos del género, aunque pierda un punto de intensidad en el enfrentamiento final al darles una inocente a la que rescatar a **La Patrulla-X** en lugar de sacrificarse él mismo, diluyendo parcialmente la profundidad moral de la que pretendía dotarse a la acción superheroica.

X-Men representó en definitiva el despertar cinematográfico de **Marvel** y una nueva era para los superhéroes, sirviendo también como plataforma de la **Neo-Marvel**. Y sin embargo, sabe a poco. Más allá de un acercamiento adulto a sus personajes, apenas supone una carta de presentación, echándose en falta una historia de mayor entidad, mayores dosis de acción y un desenlace más espectacular. No era un problema de calidad sino de cantidad, y cantidad iba a sobrarnos.

Auschwitz, un golpe de realidad y la base de ***Magneto: Testamento*** (2009).

Mucho más que una partida de ajedrez.



¿Qué prefieres, licra amarilla? Diseños conceptuales de **Tim Flattery**.

INCREÍBLE PATRULLA-X: UN EQUIPO ALL-STAR

por Amanda Ames

¡CHARLES SOULE NOS CUENTA LOS ENTRESIJOS DE SU NUEVA ALINEACIÓN!

Un sorprendente grupo de **Hombres-X** diversos se agrupa para salvar nuestro mundo de una nueva amenaza con resultados que nos atreveríamos a llamar... increíbles.

La nueva serie del guionista **Charles Soule**, ***Increíble Patrulla-X,*** llega en noviembre derrochando el doble de dramatismo, el triple de acción mutante y una alineación de dibujantes que puede rivalizar con la de los personajes mismos. Pero dejemos una cosa clara: en las páginas de esta serie no vas a encontrar la típica historia de **La Patrulla-X**. ¿Por qué? Hemos hablado con **Charles Soule** para averiguar qué es lo que hace que este título sea tan diferente.

Marvel: ¿Puedes ponernos en situación? ¿Qué está pasando cuando arranca la serie?

Charles Soule: ***Increíble Patrulla-X*** empieza con un ataque contra los psíquicos del mundo, tanto los superheroicos como los que no lo son. Es brutal y rápido, y la situación tiene muy mal aspecto desde la primera página. Recogemos el hilo principal de la historia en Londres, donde se está produciendo uno de esos ataques. **Mariposa Mental** está en la Zona Cero, y envía una especie de llamada de emergencia psíquica a todos los que tenga próximos que sean capaces de ayudarle. Un grupo de **Hombres-X** llega para ver qué puede hacer... y arrancamos.

Marvel: ¿En qué se diferencia esta serie de otras series "de grupo"?

Charles Soule: Bueno, en realidad no es un grupo. Esto no es un equipo de **La Patrulla-X** con una base y una misión. Es un conjunto de personas superpoderosas, todas las cuales han estado involucradas en cosas cuestionables en el pasado, que se unen para intentar resolver un problema. En gran medida estoy escribiéndola como si fuera una novela, o tal vez una serie de televisión; diferentes personajes tienen diferentes arcos, y tienen más protagonismo en diferentes momentos. La serie entera es como un rompecabezas, con muchas capas de revelaciones; no se trata de abordar el "villano de la semana". Es una inmensa historia, con muchas piezas que se mueven rápidamente, y que empiezan a encajar unas con otras a medida que la historia avanza. Es... intenso, diría. Muy concentrado y muy rápido.

Marvel: ¡Pasamos lista! Explícanos qué aporta cada miembro de la alineación.

Charles Soule: Mariposa Mental, **Logan** –la versión **Viejo**–, **Pícara**, **Gambito**, **Fantomex**, **Mística**, **Bishop** y **El Ángel**. Todos tienen sus puntos fuertes como personajes, pero lo que me gusta de ellos es

que en cierta medida todos están comprometidos. Todos tienen momentos oscuros en su pasado, secretos, extrañas relaciones con el resto del reparto. Eso facilita un culebrón fantástico, lo cual a su vez nos proporciona emociones verdaderas al ritmo de la acción. Y creo que eso es lo que queremos.

Marvel: ¿Qué es lo que une a este grupo desigual y qué química tienen? ¿Hay tensiones internas?

Charles Soule: La química es interesante. **Mariposa Mental** ha tenido relaciones tanto con **Fantomex** como con **El Ángel**. **Fantomex** ha estado con **Mística** antes. **Pícara** es –por así decirlo– la hija de **Mística**. **Gambito** y **Pícara** son una de las grandes parejas románticas del mundo-X. El **Ángel** tiene un *alter ego* oscuro al que está intentando dominar, **El Arcángel**. **Bishop** fue un asesino genocida; se ha redimido, pero aun así... Y, por supuesto, en su propia dimensión de origen, **El Viejo Logan** los mató a todos. De modo que sí... hay tensión.

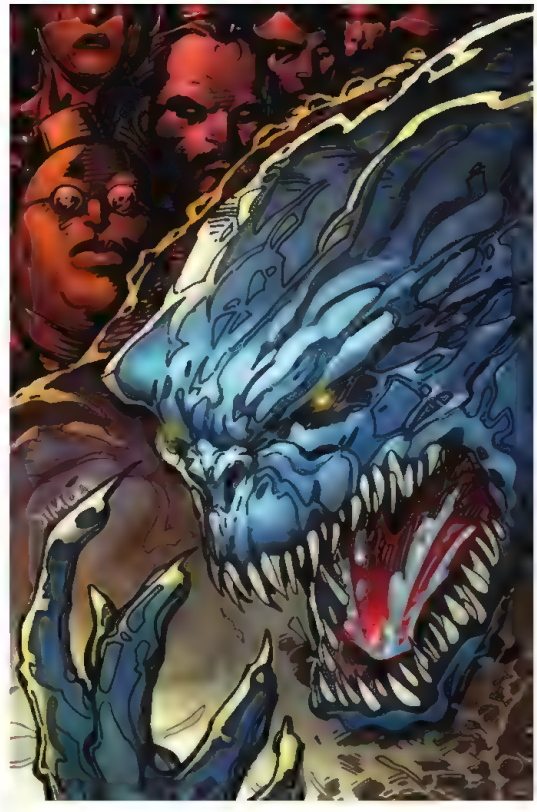
Marvel: ¿Cuál es el mayor obstáculo al que se enfrentan nuestros héroes y qué pueden hacer para eliminarlo?

Charles Soule: El villano principal cuando empezamos la historia es un antiguo enemigo de **La Patrulla-X**: **Amahl Farouk**, alias el **Rey Sombra**. Es una encarnación del mal y la oscuridad que vive principalmente en otra dimensión llamada el plano astral. Se manifiesta en nuestro mundo de cuando en cuando, y tiende a hacer cosas feas como poseer a la gente y utilizar sus cuerpos, o volverles locos. Es uno de los "Grandes Villanos" de **La Patrulla-X**; el primer mutante "oscuro" que conoció **Charles Xavier** en su día, y la razón por la que fundó el **Instituto Xavier**, para entrenar a mutantes para que luchasen contra amenazas similares. El plano astral es el dominio del **Rey Sombra**, y es un sitio donde la realidad puede deformarse y cambiar según los caprichos de las personas que están dentro del mismo. **Amahl Farouk** tiende a utilizar esa cualidad del plano astral como arma, arrojando a la gente a sus peores miedos. Es un enemigo difícil.

Marvel: ¿Dónde está el resto de La Patrulla-X?

Charles Soule: Como he mencionado, la serie se mueve muy, muy deprisa, y la mayoría de los sucesos tienen lugar antes de que los otros **Hombres-X** tengan la oportunidad de involucrarse, o incluso de llegar al sitio donde se están produciendo los acontecimientos.

Marvel: ¿Tienes algún momento favorito en la serie hasta el momento?



Charles Soule: Cada episodio está siendo dibujado por un dibujante superestrella, desde **Jim Cheung** en el nº 1 a **Mike Deodato** en el 2, a **Ed McGuinness** y **Carlos Pacheco** y muchos más. Estoy escribiendo con la intención de explotar los puntos fuertes de cada dibujante, y asegurándome de que cada uno de ellos tiene algo que hacer que sea autoconclusivo. El número 3 es una historia centrada en **Lobezno**, por ejemplo. Todas indagan en la historia y el legado de **La Patrulla-X**, de modo que eso ha sido fantástico, ver cómo todos estos dibujantes abordan ese material. En cuanto a momentos concretos, hay una doble página en el número 5 que estoy deseando ver. Va a ser increíble.

Marvel: ¿Hay algo más que quieras anticiparnos sobre lo que nos tienes reservado para nuestros héroes? ¿Alguna sorpresa que podamos esperar?

Charles Soule: Por supuesto: hay algo grande en esta serie de lo que no he hablado en ningún sitio aún, y **Marvel** ha sido genial por trabajar conmigo para asegurarse de que lo mantenemos en secreto. Hay un elemento clave de esta serie que creo que entusiasmará a la gente, pero me parece que es mejor que los fans lo descubran en el propio cómic. Mi cuenta de Twitter va a estar interesante el día que salga, eso seguro. ■

Artículo originalmente aparecido en Marvel.com

MARVEL NOW! ESCUCHA ESTO: ¡OJO DE HALCÓN!

por Tim Stevens

¡KATE BISHOP PROTAGONIZA SU PROPIA COLECCIÓN BAJO LA TUTELA CREATIVA DE KELLY THOMPSON Y LEONARDO ROMERO!

Puede que sea la segunda persona que usa el nombre de **Ojo de Halcón**, pero en el resto de cosas **Kate Bishop** no tiene parangón.

Y para asegurarse de que todos se enteren de ello, la guionista **Kelly Thompson** y el artista **Leonardo Romero** ponen en el candelero las aventuras de **Bishop** en su nueva colección en solitario. Nos hemos puesto al día junto con **Thompson**.

Marvel: Últimamente, la vida de Kate Bishop ha sido una montaña rusa: pérdida de relaciones, equipos y mentores... aunque siempre ha sido un personaje con una gran resistencia. ¿Al iniciar la serie, en qué momento se encuentra, psicológicamente hablando? ¿Qué cara le muestra al mundo, en lo que a sus sentimientos se refiere?

Kelly Thompson: Lo que no hace es mostrar sus heridas a todo el mundo; ella no es de ésas. Así que, aunque la procesión va por dentro –y creo que volver a la Costa Oeste y su deseo de un cambio y de empezar de nuevo es muy revelador–, no va a dejarlo traslucir. **Kate** está llena de energía y es muy fuerte y optimista como personaje, y cuenta con eso para superar las situaciones difíciles. Diría que ése es el momento en que se encuentra ahora, contando con eso para dejar atrás unos tiempos muy chungos por los que ha tenido que pasar.

Marvel: Al embarcarte en la primera colección en solitario de Kate –por primera vez en la historia–, ¿qué ha sido para ti lo importante a la hora de captar el personaje? ¿Cuál es su esencia?

Kelly Thompson: Creo que sin querer ya lo he respondido diciendo que «está llena de energía y es muy fuerte y optimista». **Kate** ve las cosas como una «**Ojo de Halcón**», lo que es una habilidad muy concreta, pero también las ve como «Kate», que puede que sea aún más especial y concreta. Pese a todo lo que ha visto, cuenta con una esperanza inagotable, y creo que eso es lo que aporta a todo lo que hace; una energía y un entusiasmo ilimitados, incluso cierta torpeza en su placer por la vida. También es la mar de divertida –muchas veces sin darse cuenta siquiera–, que es algo que me encanta de ella.

Marvel: Aparte de Kate, ¿cómo es el «mundo» de su cabecera? No sólo el lugar donde tiene lugar la acción –que también–, sino el tono. ¿Y quiénes formarán el reparto que lo habita?

Kelly Thompson: El cómic de **Kate** es mitad superheroico y mitad investigación privada, y así es su mundo, también. Hemos hecho algunos guiños a clásicos *noir* de Hollywood para la ambientación detectivesca, aunque también hemos situado a **Kate** en la playa de Venice y un campus universitario de humanidades ficticio que esté a juego con su juventud y vitalidad. Gracias a **Leonardo Romero**, ambas cosas se fusionan de forma genial. Estoy superemocionada por que la gente conozca el elenco de **Kate**: algunos vecinos y universitarios

de playa Venice, incluyendo a un par de posibles «amigos especiales» y cierta señora descarada destinada a convertirse en su mejor amiga, siempre y cuando **Miss América** quiera rechazar su corona como tal.

Marvel: ¿En qué ha ayudado el arte de Leonardo Romero a hacer realidad este mundo? ¿Cómo ha captado Los Ángeles? ¿En qué modo su trabajo ha aportado algo al tuyo?

Kelly Thompson: Leonardo ha sido esencial para dar cuerpo al mundo de **Kate**. Lo ha dotado de muchísima vida y autenticidad; ha puesto las bases de **Kate** y al tiempo le ha dado alas. Tenemos modos muy guays de mostrar cómo ve el mundo y qué la hace tan especial; creo que a los fans les encantarán.

Aunque, ya sabes, cuando empiezas un cómic que es mitad superheroico y mitad detectivesco, no te das cuenta de que no es algo que pueda hacer cualquier artista. Son dos cosas que no encajan bien, y se necesita una clase de artista muy concreta para que logre fusionarlas, así que hemos tenido mucha suerte de tener a **Leonardo**, ya que es excelente en eso. Y también somos afortunados de que **Jordie Bellaire** se encargue del color. Los dos juntos son pura magia.

Marvel: En lo relativo a conflictos y adversarios, ¿a qué se enfrentará Kate al principio de la cabecera?

Kelly Thompson: Desde la primera página, su caso será algo misterioso, pero parece ser lo que la ha llevado a la Costa Oeste y tiene relación con una historia mayor personal, aunque casi de inmediato se ve arrastrada a otro caso distinto para ayudar a una universitaria local. Como sucede con todos los casos de detectives privados, las cosas no son lo que parecen una vez empiezas a rascar la superficie, así que, mientras **Kate** explora esas capas, se encontrará con adversarios sorprendentes y quizás una némesis... o un par.

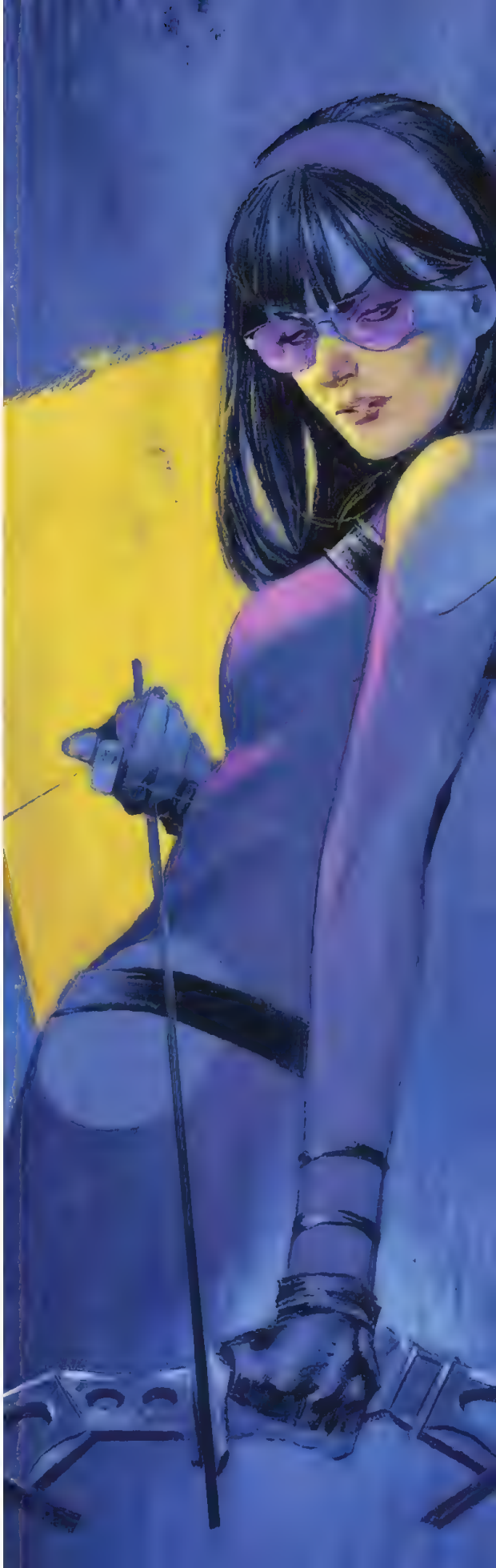
Marvel: En general, ¿aparecerán rostros familiares del Universo Marvel?

Kelly Thompson: Creo que puedo afirmar que **America Chavez** aparecerá, pero aparte de esto tendremos que esperar. Para empezar, debemos concentrarnos en **Kate**, y, una vez la tengamos asentada, creo que dispondremos de más alternativas para presentar a antiguos –y nuevos– amigos con rostros famosos.

Marvel: ¿Y cómo venderías este cómic directamente a los lectores? ¿Por qué debería formar parte de su compra habitual?

Kelly Thompson: Yo diría: es **Kate Bishop Ojo de Halcón**... *'nuff said!* ■

Artículo originalmente aparecido en Marvel.com



THUNDERBOLTS
LOS ALBORES DEL INVIERNO

por Sarah Cooke

¡JIM ZUB DEVUELVE A BUCKY A UN MOMENTO CLAVE DE SU PASADO!

¡Jim Zub devuelve a **Bucky** a un momento clave de su pasado!

Como nos ocurre a todos, **Bucky Barnes** ha atravesado momentos dramáticos y decisivos. Esa clase de experiencias que desatan una reacción en cadena de causa y efecto en toda una vida.

En el *Thunderbolts* vol. 3, #11 USA, **Bucky** revivirá uno de esos momentos, explorará los sucesos que lo llevaron a convertirse en el **Soldado de Invierno** y se enfrentará a la verdad sobre **Steve Rogers**.

Hemos quedado con el guionista **Jim Zub** para que nos avance algo de lo que podemos esperar de una historia tan emocionante.

Marvel: Las tramas de *Thunderbolts* y *Steve Rogers: Captain America* han avanzado hasta un punto en el que tiene sentido que *Bucky* empiece a descubrir los secretos de Steve. ¿Puedes contarnos un poco cómo ha sido la experiencia de conducir la historia hasta este punto tan dramático?

Jim Zub: Es genial contribuir a algo que se ha estado gestando y desarrollando, lenta y cuidadosamente, durante tanto tiempo. Dispusimos de todo el espacio necesario para perfilar bien las relaciones entre **Kobik** y el resto del grupo, en especial con **Bucky**, y ahora todo eso se va a ver reflejado en una dinámica de gran intensidad emocional cuando arranque la saga de "Imperio Secreto". En cada parte de "El regreso de los Señores", la historia de aniversario de los **Thunderbolts** que nos conduce hasta este evento, el lector se verá recompensado con importantes revelaciones.

Marvel: Este número devuelve a Bucky a uno de sus momentos más infames: cuando saltó a un avión que transportaba una bomba durante la Segunda Guerra Mundial, lo que condujo finalmente a que lo dieran por muerto y se convirtiera en el Soldado de Invierno. ¿Por qué elegiste este momento, y qué puede lograr Bucky?

Jim Zub: Cuando me enteré de que **Kobik**, un cubo cósmico viviente, estaría en el equipo y supe de sus facultades, me pregunté qué sería lo más intenso que podría hacer para "ayudar" a **Bucky**. Se me ocurrió la idea de devolverlo a la Segunda Guerra Mundial para darle la opción de cambiar su destino y fue un gusto tremendo poder incluir esa idea en el arco argumental principal. Esta historia devuelve a **James** a sus raíces y nos muestra lo lejos que ha llegado.

Marvel: La verdad sobre el pasado de Steve se ha convertido en un tópico caliente últimamente, y ahora vamos a ser testigos de cómo Bucky vuelve la mirada a su pasado y a todo lo que lo llevó a convertirse en el Soldado de Invierno. ¿Crees que es relevante desarrollar en paralelo las historias de Steve y Bucky?

Jim Zub: **Steve** y **James** comparten un vínculo increíble, pero en momentos cruciales de su vida han atravesado senderos similares y a la vez muy distintos que los han definido como personajes. Explorar la forma en que estos encajan entre sí y las decisiones que los convirtieron en lo que son nos permite comprender con mayor profundidad su heroísmo, o ahora, en el caso de **Steve**, su papel como villano.

Marvel: Recientemente, Steve y Bucky tuvieron un fuerte desacuerdo sobre SHIELD y su amistad siempre parece sufrir toda clase de trabas insalva-

bles. ¿Qué crees que les depara a ambos el futuro cercano? ¿Llegarán algún día a disfrutar de su amistad y divertirse sin más?

Jim Zub: Sé por dónde irán los tiros en "Imperio Secreto" y te diré que nos vamos a hundir de cabeza en la oscuridad más negra antes de ver la más remota posibilidad de remontar hacia la luz. La amistad del **Capi** y **Bucky**, y la lealtad que se profesan, no se han enfrentado nunca a una prueba tan dura. Pase lo que pase, no serán los mismos cuando salgan de esta experiencia… si es que lo consiguen.

Marvel: En muchos aspectos, podemos considerar que Steve y Bucky son un reflejo el uno del otro. Steve es el héroe perfecto y Bucky, en cierto sentido, es la oveja negra en la que Steve podría haberse convertido si las cosas se hubieran desarrollado de forma distinta. Pero últimamente hemos visto cómo estos roles se invertían. Ahora es Steve quien guarda secretos mientras que Bucky hace las veces de "Hombre en el Muro" y moral rectora de los Thunderbolts. ¿Ha influido eso de algún modo en tu historia?

Jim Zub: Ese contraste fue algo que tuvimos en cuenta en nuestros planes desde el principio. **El Soldado de Invierno** ha asumido un rol heroico como líder, aunque sea con un grupo de villanos ocasionales, mientras que **Steve** actúa ahora de forma más clandestina y ocultando su verdadera naturaleza a todos los que durante años han confiado en él. Estamos experimentando un divertido tira y afloja a medida que vamos probando lo que hace tan geniales a estos personajes, y queremos mantener en vilo a los lectores para que se pregunten adónde puede llevar todo esto.

Marvel: ¿Querrías mencionar o avanzar algo más?

Jim Zub: Me lo he pasado en grande escribiendo historias para el **Soldado de Invierno** y el resto de los **Thunderbolts** porque para mí estos personajes son un grupo de individuos plagados de defectos que intenta buscar su lugar en el mundo. Y al igual que ocurre con todos los mejores personajes de **Marvel**, son precisamente esos defectos los que nos permiten identificarnos mejor con ellos y así, incluso cuando la fastidian, siempre estás animándolos y deseando que se levanten y salgan victoriosos. ■

Artículo originalmente aparecido en Marvel.com

101 CÓMICS MARVEL
QUE NUNCA TE CANSARÁS DE LEER

LOBEZNO: ORIGEN

Al contrario que los grandes iconos de la **Edad de Oro** o la **Edad de Plata**, **Lobezno** se presentó en escena sin que se supiera detalle alguno de su procedencia. El personaje surgió de la necesidad de dotar a **Hulk** de un saco de boxeo para una aventura concreta, y un año más tarde, en 1975, aliñó el reparto de la nueva e internacional **Patrulla-X**. Fue allí donde se convirtió en el personaje más popular del momento, y parte de su encanto residía, precisamente, en una biografía cubierta por la bruma. Tuvieron que pasar varios lustros antes de que un autor, **Barry Smith**, se atreviera a pormenorizar el experimento en que sus huesos quedaron cubiertos de adamántium, y todavía habría de pasar toda una década antes de que alguien encontrara el valor suficiente como para preguntar: "¿Y cómo empezó todo?".

Ese alguien fue **Bill Jemas**, el audaz presidente que se hizo con las riendas de **Marvel** en el cambio de siglo. Con **Joe Quesada** como Director Editorial, consiguió que ***La Patrulla-X*** y ***Spiderman*** recuperaran su impulso inicial, lanzó la **Línea Ultimate**, por fin, se dispuso a orquestar el origen de **Lobezno**. Detrás de aquella decisión había, sin duda, un *best-seller* pendiente de hacerse, pero también una acción preventiva por parte de **Marvel**. En el año 2000, se había estrenado *X-Men*, de la que el **Lobezno** encarnado por **Hugh Jackman** era su gran estrella. Pronto surgió la posibilidad de una película en solitario. Los nervios invadieron entonces **La Casa de las Ideas**, porque si el **Bullpen** no ponía la historia encima de la mesa, en **Fox** no tendrían ningún empacho en improvisarla por ellos mismos. Pero un tipo tan orgulloso como **Jemas** no permitiría que el cine le dijera nada. Él mismo trazó el argumento de la saga, con una pequeña ayuda de **Quesada**, pero faltaba que un auténtico guionista se encargara de desarrollarla. Para elegirlo, en la editorial partieron de una reducida lista de cinco nombres: **Grant Morrison**, **Mark Millar**, **Brian Michael Bendis**, **Joe Casey** y **Paul Jenkins**.

Morrison encontró la idea absurda. No quería conocer el origen de **Lobezno** ni mucho menos contarlo; **Millar** se quedó con las ganas, debido a su ya apretada agenda de trabajo; **Bendis** se ilusionó, trabajó duro y llegó a redactar una propuesta de lo que hubiera sido una novela gráfica próxima a las cuatrocientas páginas, pero no le gustó lo que había escrito, y decidió abandonar; **Casey** consideraba que el único y verdadero origen de **Lobezno** era el que ya había contado **Barry Smith**. **Paul Jenkins**, al contrario que el resto, pensó que sus colegas debían de estar locos. ¡Por supuesto que quería escribir la historia! ¿Cómo era posible que alguien dijera que no? El que había sido escritor de una aclamada maxiserie de ***Los Inhumanos*** se puso manos a la obra.

En cuanto al dibujante, **Andy Kubert** enseguida se destapó como el apropiado para acometer tal empresa. Casi desde el comienzo de su carrera, la trayectoria del pequeño de los **Kubert** había estado ligada a **Marvel**: primero en ***X-Men***, donde había conseguido algo tan difícil como superar la herencia de **Jim Lee**; luego en ***Ka-Zar*** y ***Capitán América***, en ambos casos junto a **Mark Waid**, en lo que había supuesto su eclosión como artista. Tan importante resultaba ***Lobezno: Origen*** para la editorial que **Jemas** y **Quesada** reclamaron que **Andy** se uniera al proyecto a pesar de estar compartiendo lápices con su hermano **Adam** en ***Ultimate X-Men***. La ausencia de un entintador y su sustitución por el color directamente aplicado sobre el dibujo fue una decisión que se produjo no sin antes contemplar los espectaculares resultados que en esos momentos estaba cosechando la serie *X-Treme X-Men*. Se conseguía así el toque de elegancia y distinción que requería una epopeya de ritmo cinematográfico, donde las influencias de las adaptaciones de las novelas de **Jane Austen** se unían a la sutil narrativa de **Jenkins**. El color recayó sobre el francés **Richard Isanove**, que marcó un camino a seguir para toda la industria.

Curiosamente, el proyecto de filme de **Lobezno** se abandonó poco después de la realización de ***Origen***, y no se recuperaría hasta algunos años más tarde. Cuando finalmente se llevó a cabo, en 2009, bajo el título de *X-Men Orígenes: Lobezno*, los primeros minutos de la película estaban directamente inspirados en las primeras páginas del cómic, anunciado por **Marvel** como "la mayor historia jamás contada", publicado originalmente en 2002 y acreedor de ventas millonarias. El objetivo primordial del proyecto se había cumplido.

Julián M. Clemente

ASÍ LO LEYÓ
ArturoGCampos

TU TERRIBLE SIMETRÍA

Tu portal, tu barrio, nuestro mundo, está lleno de gente que "siempre saludaba". Hemos leído demasiadas veces esta noticia como para saber que no es una casualidad. Un día, por una serie de catastróficas desdichas, la mente de alguien se rompe, el código de normas que desde niño nos han ido inculcando quiebra y comete una atrocidad, algo terrible, algo que no cabe en nuestras mentes ordenadas, llenas de "Lávate las manos antes de comer", "Deja sentarse a la señora", "No está bien destripar a la gente"…

Lo sabemos desde que nos lo dijo ese tipo con la cara pintada y la mente enfermizamente lúcida: "La diferencia entre un buen hombre y un monstruo es sólo un mal día". A la mayoría de nosotros la vida nos va cuidando para que sigamos lavándonos los dientes, haciendo la cola del pan y saludando en el portal, pero de vez en cuando a alguien le sucede lo peor y en ese momento, la bestia que duerme en la cueva del interior, aquella a la que hemos logrado mantener dormida, salta de dentro de un señor, que es, por ejemplo, miembro del club de mus del bar de su calle, y lo posee, y hace algo terrible que ni siquiera pensábamos que era capaz de imaginar.

Ese es, de todos, el primer miedo, el más permanente, el que convive con nosotros, el miedo a que esa parte salvaje, ese animal que no razona, algún día tome el poder de nuestro interior y nos convierta en una máquina de hacer daño, ni siquiera necesariamente físico, una máquina de dañar a los que nos rodean.

Todos hemos sentido esas garras que salen de nuestra mano cuando nos han llevado al límite, cuando estamos muy cansados o muy decepcionados, cuando nos supera el mundo, pero normalmente, nos afeitamos la furia, replegamos las garras, respiramos hondo y seguimos saludando.

Cuando **Logan** no era **Logan**, era un niño enfermizo y privilegiado, había recibido toda la cortesía que se puede comprar, toda la cultura y todo el cariño. **Logan**, cuando no era **Logan**, siempre saludaba.

No fue su gen, no fue lo que era, fue el que los demás le fueron decepcionando lo que le llevó al extremo, lo que le robó el nombre, la casa, el privilegio. No fue él quien dejó de saludar, fueron los otros los que le retiraron las ganas. Y eso no le justifica, pero le explica. Le pone más cerca de nosotros.

Un día nos encontramos con este cómic de **Paul Jenkins** y **Andy Kubert** que empezaba en el paraíso y desembocaba en el infierno, y, desde entonces, ese personaje cínico y violento empezó a tener sentido, empezamos a comprender su desapego, su rencor. Empezamos a comprender que, cuando **Logan** saca las garras, está destruyendo por enésima vez a aquel niño pálido y educado que fue y al que le reventaron la ilusión.

No queríamos saber el pasado de **Logan**, pero lo supimos y eso hizo al personaje más grande, más comprensible, aunque no necesariamente más humano. De hecho, cualquier cosa que no sea humano.

Un día, el niño que no era **Logan** se cansó de saludar y empezó a destripar. Esta es la historia de cuándo y cómo sucedió. Esta es la historia de un hombre que no pudo mantener dormida a la bestia.

Sshh, no grites, no te enfades mucho, respira hondo, no alimentes el odio… Todos tenemos una dentro.

Arturo González-Campos

GANADOR CONCURSO MARVEL AGE

SIEMPRE VENGADORES: UN LUGAR EN EL OLIMPO MARVEL

Por JUAN MANUEL PEREZ GUTIERREZ

Imaginaos que estáis en medio del desierto o en un paraje tremendamente inhóspito. La arena os cubre los pies y el viento es tan seco que agrieta vuestros labios. El Sol en lo alto, inmisericorde, os recalienta los huesos hasta no sentirlos, y además, no tenéis ni la mas remota posibilidad de encontrar agua en aquel infierno llameante. Entonces y detrás de una colina (como no podía ser de otra forma) os encontráis con una gran depresión, una inmensa sima que se adentra en lo más profundo de la tierra. Allí, justo en el borde atisbáis el rumor del agua cayendo en inmensas cascadas y junto a ellas los restos de una civilización muy antigua que cualquier arqueólogo hubiese querido encontrar.

Tuve la misma sensación cuando descubrí la serie limitada *Siempre Vengadores* de **Kurt Busiek** y **Carlos Pacheco**. *Siempre Vengadores* me pareció nada más comenzar a leerla algo completamente diferente a lo usual. Era un tebeo que me evocaba desde un primer momento sensaciones ya olvidadas, de un tiempo en el que los tebeos eran algo más que un simple producto comercial de consumo, una época en la que los autores se inmiscuían profundamente en sus creaciones, tebeos que destilaban magia, que parecían reales como la vida misma, ¿o es que acaso no lo eran?

Todos tenemos nuestros momentos grabados a fuego en nuestro subconsciente. Para algunos de nosotros fue la muerte de **Gwen Stacy** en el Puente de Brooklyn, para otros las últimas palabras del **Capitán Stacy** en los brazos de **Peter**. Unos recordarán vívidamente la muerte del **Capitán Marvel** y otros no podrán olvidar los momentos más oscuros y desesperados de **Tony Stark** y sus crisis alcohólicas o la venganza fría y metódica del rey del crimen contra un tal **Matt Murdock**. Hay sin duda muchos más momentos inolvidables en la historia de los cómics **Marvel** y es por esta razón que muchos de nosotros continuamos leyendo mes a mes los cómics de la misma editorial, esperando encontrar de nuevo esa sensación extraña, inexplicable que te hace seguir leyendo la historia con avidez hasta terminarla.

Siempre Vengadores es todo eso y mucho más. Sus autores se encontraban entonces en la cima de la popularí-

dad dentro de la industria. **Kurt Busiek**, el guionista de la serie, venía de realizar la inolvidable etapa para muchos de los primeros **Thunderbolts**, un tebeo con mayúsculas y en el que nada era lo que parecía. Suya era también una etapa realmente interesante junto a **George Pérez** en ***Los Vengadores***. Por su parte, **Carlos Pacheco** era sinónimo de calidad, y, por qué no decirlo, de superventas. En aquel momento la invasión hispana estaba aún lejana y él representaba el sueño hecho realidad de muchos de los actuales dibujantes españoles en la industria del *comic-book* americano. Por si fuera poco, el entintado de la serie corría a cargo del inconmensurable **Jesús Merino** y los diálogos son obra de uno de los más grandes guionistas de **La Casa de las Ideas**, **Roger Stern**, lo cual nos dice a las claras la calidad intrínseca de la maxiserie que tenemos en nuestras manos.

Adentrarse en la lectura de esta obra es, como decía al principio del artículo, ir descubriendo los restos de una civilización antigua, escondidas piezas arqueológicas que descubren historias olvidadas en el tiempo, inconclusas y nunca antes vislumbradas. Eventos que quedaron en el olvido y que gracias a este cuarteto de descubridores todos tenemos la ansiada oportunidad de conocer y admirar. Porque lo que nos descubren estos intrépidos "arqueólogos" es en realidad la historia secreta de **Los Vengadores**. Una historia hasta entonces desconocida para todos nosotros, una historia con mayúsculas, llevada a cabo con una maestría insuperable tanto desde el punto de vista narrativo como gráfico. Una historia impactante, que va revelando metódicamente multitud de enigmas del pasado y del futuro de **Los Héroes Más Poderosos de la Tierra**. Un viaje alucinante en el tiempo y el espacio, que va tejiendo minuciosamente un complicado entramado, pero no por ello menos interesante, en los que vamos redescubriendo eventos históricos en el devenir del grupo, hechos del pasado que convergen en el futuro, historias desconocidas junto a la explicación de otras como nunca nos lo habían contado. Y todo ello echando mano de multitud de personajes tanto héroes como villanos, algunos de los cuales parecerían imposibles en cualquier otra historia, pero no en esta. Y es que en una epopeya como la que nos cuentan estos autores hay sitio para todos y cada uno de ellos.

En escena aparecen **Rick Jones** y la **Inteligencia Suprema**, en una clara referencia a "La Guerra Kree-Skrull", **Chaqueta Amarilla**, **Ojo de Halcón** y el **Capitán América** del pasado, **La Avispa** y el **Hombre Gigante** del presente y **Pájaro Cantor** (***Thunderbolts***) junto al **Capitán Marvel** del futuro. Del otro lado (y como no podía ser de otro modo cuando se trata de viajes temporales), dos de los villanos más poderosos a los que se han enfrentado nunca **Los Vengadores**: **Kang** y su contrapartida del futuro **Immortus**. Utilizados sabiamente como hilo conductor de la trama, los autores ahondan como nadie había hecho hasta entonces en las motivaciones de ambos, ordenando magistralmente las apariciones y enfrentamientos con **Los Vengadores** para, al mismo tiempo, hacer referencias a eventos como la "Saga de la Madonna Celestial", sumergirse en futuros alternativos que no llegarán a materializarse o mencionar historias que tuvieron lugar pero que nadie recuerda. Eventos como "Operación: Tormenta Galáctica", "La Encrucijada" e incluso "Los Vengadores: Terminatrix" toman en esta narración una dimensión completamente nueva que los autores utilizan para atar cabos, dando una lección magistral de cohesión narrativa y unificando lo que hasta entonces eran eventos inconexos.

Por otra parte, el apartado gráfico es como poco impresionante, resultado de la primera colaboración de **Carlos Pacheco** y **Jesús Merino**. Adentrarse en sus páginas es recorrer toda la mitología superheroica de **Los Vengadores**, es sumergirse en un universo vivo y cambiante lleno de momentos inolvidables, un mundo plagado de batallas épicas, de saltos temporales, de épocas pretéritas junto a futuros distópicos e imaginarios detallada y exquisitamente dibujados por un **Carlos Pacheco** en estado de gracia al que el magnífico entintado de **Jesús Merino** no hace sino mejorar el ya de por sí impresionante trabajo.

Siempre Vengadores es en definitiva un tebeo magistral. Una "reliquia" de un tiempo remoto en la que los tebeos se hacían con el corazón, un tesoro olvidado en la sima más profunda de un abrasador desierto que, gracias a estos arqueólogos de lo imposible ha visto la luz para cegarnos a todos con su inconmensurable esplendor. ■

MARVEL ESPAÑA

D I C I E M B R E D E 2 0 1 7

☑ MARVEL AGE 24

Con toda la información que necesitas para estar al día de cuanto ocurre en La Casa de las Ideas. Este mes: La conclusión de Escuadrón Supremo, el regreso de Jennifer Walters y los secretos de Spidey. ¡Además, todo Marvel España para el mes de enero!

¡GRATIS!

Comic-book. 24 pp.

☐ EL ASOMBROSO SPIDERMAN: RENUEVA TUS VOTOS 10

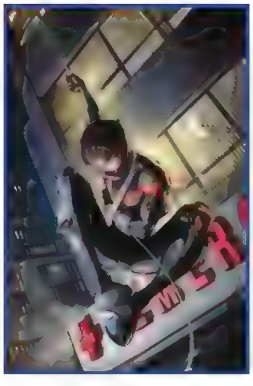
Con The Amazing Spider-Man: Renew Your Vows v2, 10

¡Un relato centrado en Norman Osborn II! ¿Cómo logró Normie alcanzar con tan sólo diez años la inteligencia y la astucia de su abuelo? ¿Heredará el legado de la familia de El Duende Verde... y lo llevará a nuevas cotas de maldad?

Por Ryan Stegman y Nathan Stockman

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

9770005516004000010



☐ SPIDER-MAN 19

Con Spider-Man v2, 19

Miles ha estado luchando con algunos demonios internos... y hasta ahora va perdiendo la lucha. ¿Ha ido tan lejos en su acercamiento a la oscuridad que ahora será imposible que encuentre el camino de vuelta a la luz?

Por Brian Michael Bendis y Óscar Bazaldúa

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

9770005502007000019

☐ SPIDERMEN II 2 DE 5

Con Spider-Men II 2

Crece el misterio alrededor del otro Miles Morales, pero nuestros Hombres Araña quizás necesiten un descanso en su búsqueda, porque... ¡El Supervisor los va a derrotar a ambos! No te pierdas el evento arácnido de la temporada.

Por Brian Michael Bendis y Sara Pichelli

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

9770005525006000002

☐ PATRULLA-X ORO 67

Con X-Men Gold 9 y 10

Kitty Pryde ha jurado alejarse de todos los hombres que se llamen Peter, pero entonces descubre que su primer amor, Peter Rasputin, alias Coloso, está en peligro. ¿Faltará ahora a su palabra? Todo eso y... ¡el regreso de Rojo Omega!

Por Marc Guggenheim, Ken Lashley y Lan Medina

Comic-book. 48 pp. 3,50 €

9770005458007000067

☐ INCREÍBLE PATRULLA-X 2

Con Astonishing X-Men v4, 2

Llega: ¡El plano astral! El improvisado grupo de hombres-X viaja allí para buscar al Rey Sombra. Pero no todo es lo que parece en semejante lugar. ¿Serán capaces de evitar que el caos salte a nuestro mundo?

Por Charles Soule y Mike Deodato Jr.

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

9770005526003000002

ARMAS DE DESTRUCCIÓN MASIVA

☐ ARMA X 5

Con Weapon X v3, 6

"Armas de destrucción mutante. Parte 5". La nueva creación del Proyecto Arma X está preparada para una prueba. ¿Sus objetivos? El Viejo Logan, Dientes de Sable, Dama Mortal, Dominó, Sendero de Guerra y Hulk. ¿Conseguirán escapar de su furia?

Por Greg Pak y Marc Borstelmann

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

9770005521008000 05

☐ EL ALUCINANTE HULK 67

Con The Totally Awesome Hulk 22

"Armas de destrucción mutante. Conclusión". Los científicos locos de Arma X han completado su obra maestra. Es una mezcla de las mayores máquinas de matar mutantes... ¡con Hulk! Ahora ha despertado y es infernalmente peligroso.

Por Greg Pak y Robert Gill

Comic-book. 24 pp. 2,50 €

9770005462004000 67

☐ EL VIEJO LOGAN 83

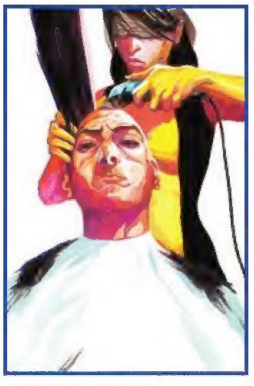
Con Old Man Logan v2, 27

Logan contra la banda de los Hulk. Ha llegado la hora de saldar cuentas, pero ellos no son las únicas caras familiares que se presentarán. La fuerza bruta no es lo único de lo que preocuparse frente a un enemigo del intelecto que poseee El Maestro.

Por Ed Brisson y Mike Deodato Jr.

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

9770005446004000 83



☐ LEGIÓN 12 DE 12

Con X-Men Legacy v2, 24 y X-Men 300

¡Último número! ¿Conseguirá Legión salvar al mundo de él mismo? Aquí llega el final de la maxiserie sobre David Haller y todo puede ocurrir. Además, la celebración de 300 números de X-Men, con el regreso de algunos de sus mejores autores.

Por Simon Spurrirer, Mike Carey, Christos N. Gage, Tan Eng Huat, Steve Kurth y Rafa Sandoval

Comic-book. 56 pp. 4,25 €

9770005508009000 12

☐ IMPOSIBLES VENGADORES 57

Con The Uncanny Avengers v3, 26

¡La Bruja ha vuelto! Wanda Maximoff ha regresado al fin a Los Vengadores. Pero no todos en el grupo están contentos con su incorporación. Al mismo tiempo, un viejo enemigo también reaparece, y pondrá boca abajo la vida de nuestros héroes.

Por Jim Zub y Sean Izaakse

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

9770005469003000 57

☐ THOR: DIOSA DEL TRUENO 79

Con The Mighty Thor v3, 20 y 21

Comienza la saga del nuevo Ultimate Thor. El Dios del Trueno del Universo Definitivo murió defendiendo la existencia, pero su martillo permanece. ¿Quién lo blandirá ahora? La guerra cerca a los Diez Reinos. ¿El nuevo Ultimate Thor devolverá la ola?

Por Jason Aaron, Russell Dauterman y Valerio Schiti

Comic-book. 48 pp. 3,50 €

9770005444000000 79

☐ INVENCIBLE IRON MAN 85

Con Invincible Iron Man v6, 10

Riri se enfrenta contra su peor enemigo hasta la fecha: la inteligencia artificial de Tony Stark, que cree saber lo que es mejor para el planeta. ¿Cómo es Tony Stark sin rastro de forma humana? Resulta que es bastante horrible.

Por Brian Michael Bendis y Stefano Caselli

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

9770005443003000 85

☐ VICTOR VON MUERTE: IRON MAN 11

Con Infamous Iron Man 11

Muerte finalmente coloca a su madre frente al misterio imposible de su resurrección. Al mismo tiempo, la versión malvada de Reed Richards llegada del Universo Ultimate desvela sus planes para destrozar a nuestro ¿héroe? desde lo más profundo de su interior.

Por Brian Michael Bendis y Alex Maleev

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

9770005512006000 11

☐ PANTERA NEGRA 18

Con Black Panther v6, 17

T'Challa lleva la realeza en sus genes, ¿pero puede contar con la lealtad de una diosa? Ororo Munroe, también conocida como Tormenta, es la antigua reina de Wakanda. Ahora ha vuelto a la vida de Pantera Negra. ¿Lo ha hecho en un buen momento?

Por Ta-Nehisi Coates y Chris Sprouse

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

9770005503004000 18

☐ INHUMANOS: FAMILIA REAL 42

Con Royals 6

¡Reunión familiar! Los misteriosos Progenitores han revelado su verdadero rostro. Pero, para detenerlos, la Familia Real necesita ayuda. Descubre a los Inhumanos Universales, alienígenas creados por los Kree... ¡hermanos y hermanas de nuestros Inhumanos!

Por Al Ewing y Kevin Libranda

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

9770005483009000 42

☐ GUARDIANES DE LA GALAXIA 58

Con All-New Guardians Of The Galaxy 6-8

Los Guardianes han tenido problemas para mantenerse bajo el radar del Cuerpo Nova, y ahora deberán escapar de la Fraternidad de las Aves Rapaces. Además, el destino de Drax El Destructor después de que haya renunciado a la violencia.

Por Gerry Duggan, Aaron Kuder y Greg Smallwood

Comic-book. 64 pp. 4,75 €

9770005476001000 58

☐ COHETE 36

Con Rocket 4

Cohete está en la cuneta. Necesita efectivo. Mucho efectivo, y lo necesita para ayer. Eso significa que hay que sacar las armas y robar a un gánster interplanetario que hace que Kingpin parezca Tía May. Invitado especial: Masacre. ¿Verdad que te lo comprarás?

Por Al Ewing y Adam Gorham

Comic-book. 24 pp. 2,50 €

9770005485003000 36

IMPERIO SECRETO

☐ VENGADORES 87

Con The Avengers v6, 10

Cruce con "Imperio Secreto". Son los Más Poderosos de la Tierra... ¿pero son héroes? El Supervisor, Masacre, el Octopus Superior... ¿cómo es posible que estén luchando junto a Los Vengadores que todos conocemos?

Por Mark Waid y Mike Del Mundo

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

9770005436005000 87

☐ CAMPEONES 11

Con Champions 11

Cruce con "Imperio Secreto". Rotos y dispersos por Estados Unidos, Los Campeones todavía luchan por todo lo que es justo, pero, a no ser que consigan reunirse cuanto antes, perderán aquello que han conseguido hasta ahora.

Por Mark Waid y Humberto Ramos

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

9770005510002000 11

☐ MASACRE 22

Con Deadpool v6, 31-33

Cruce con "Imperio Secreto". Masacre confía en Steve Rogers. ¿Cómo no podría hacerlo? Ahora ha llegado la hora de poner a prueba esa confianza. El resultado tendrá grandes ramificaciones para el futuro del Mercenario Bocazas.

Por Gerry Duggan, Matteo Lolli y Mike Hawthorne

Comic-book. 72 pp. 5,00 €

9770005500003000 22

☐ IMPERIO SECRETO 8 DE 10

Con Secret Empire 8

Unidos venceremos... contra el Imperio Secreto. El momento de que todos los héroes del Universo Marvel se unan ha llegado. ¿Logrará Sam Wilson poner bajo sus alas a los héroes atrapados en Nueva York y a aquellos que están sobre el Escudo de Defensa Planetaria?

Por Nick Spencer y Daniel Acuña

Comic-book. 48 pp. 3,50 €

Portada Mark Brooks: 9770005522005000 08
Portada Andrea Sorrentino: 9770001522009000 08

☐ EL ASOMBROSO SPIDERMAN 134

Con The Amazing Spider-Man v4, 29-32

Cruce con "Imperio Secreto". Otto Octavius ha regresado... ¡como el Octopus Superior! Y su misión no es otra que la de derribar la empresa que ayudó a crear, Industrias Parker. ¿Tendrá Spiderman alguna oportunidad de evitarlo?

Por Dan Slott y Stuart Immonen

Tomo. 96 pp. 6,95 €

9770005339009001 34

☐ PATRULLA-X AZUL 56

Con X-Men: Blue 9 y 10

Cruce con "Imperio Secreto". Jean y Jimmy continúan su ataque contra el bastión de Emma, tratando de liberar a sus compañeros de equipo. Mientras tanto, Cíclope debe luchar para liberarse de una mentalidad particularmente infernal.

Por Cullen Bunn, Cory Smith, Thony Silas y Giovanni Valletta

Comic-book. 48 pp. 3,50 €

9770005471006000 56

☐ IMPERIO SECRETO 9 DE 10

Con Secret Empire 9

Cuando se descubrió que Steve Rogers era un agente de Hydra, el Universo Marvel se sintió golpeado. Ahora, llega el momento que estabas esperando desde hace mucho tiempo... ¡y no es algo que querrás perderte!

Por Nick Spencer y Leinil Yu

Comic-book. 48 pp. 3,50 €

Portada Mark Brooks: 9770005522005000 09
Portada Andrea Sorrentino: 9770001522009000 09

☐ IMPERIO SECRETO: UN MUNDO FELIZ 4

Con Secret Empire: Brave New World 5

Manhattan está oculta por una cúpula de energía oscura que evita que el Sol pueda penetrar. Consecuencia: la ciudad tiene un problema con los vampiros. Pero muy pronto serán los vampiros quienes tengan un problema... ¡con Blade!

Por Paul Allor, Anthony Pier y Brian Level

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

9770005523002000 04

☐ CAPITÁN AMÉRICA 88

Con Captain America v8, 25

Cruce con "Imperio Secreto". Ni Steve Rogers ni Sam Wilson: ninguno de los nombres de aquellos que blandían el escudo del Capitán América permanecen en nuestra cabecera. ¿Qué significa eso? ¡Dos héroes, un único manto y sin cuartel!

Por Nick Spencer y Jesús Saiz

Comic-book. 40 pp. 3,25 €

9770005438009000 88

☐ VENGADORES U.S.A. 9

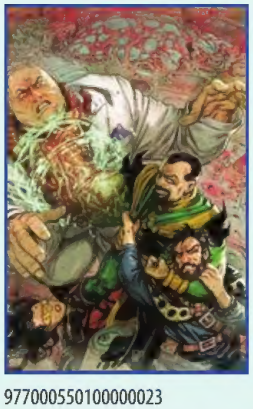
Con U.S.Avengers 9

Cruce con "Imperio Secreto". Mientras los prisioneros de guerra tratan de escapar de la prisión de Hydra, el resto de los Vengadores USA, junto con unos cuantos héroes internacionales, llegan a Estados Unidos. Además, el destino de Hulk Rojo.

Por Al Ewing y Paco Medina

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

9770005517001000 09



☐ DOCTOR EXTRAÑO 23

Con Doctor Strange v3, 24

Cruce con "Imperio Secreto". El Doctor Extraño y sus aliados lanzan el último ataque contra el Barón Mordo, pero eso no quiere decir que vaya a salir bien. Y aunque consigan su propósito, ¿qué les espera más allá de la cúpula de Manhattan?

Por Dennis Hopeless y Niko Henrichon

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

9770005501000000 23

☐ IMPERIO SECRETO 10 DE 10

Con Secreto Empire 10

El último episodio del crossover más controvertido de la historia de Marvel. El Imperio Secreto ha empezado a derrumbarse. ¿Hay alguna redención posible para Steve Rogers? ¿Volverá el Capitán América original a sus raíces heroicas?

Por Nick Spencer y Steve McNiven

Comic-book. 56 pp. 4,25 €

Portada Mark Brooks: 9770005522005000 10
Portada Hydra Nunca Más: 9770001522009000 10

☐ LOS DEFENSORES 3

Con The Defenders v5, 4

El caos ha llegado a las calles del Universo Marvel. Los Defensores son los únicos que protegen a los inocentes. Pero ¿conseguirá un puñado de inadaptados mantenerse unidos y confiar unos en otros? ¿Y cuál es el plan de Iguana?

Por Brian Michael Bendis y David Marquez

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

9770005483009000 41

☐ 100 % MARVEL. ESTELA PLATEADA 5

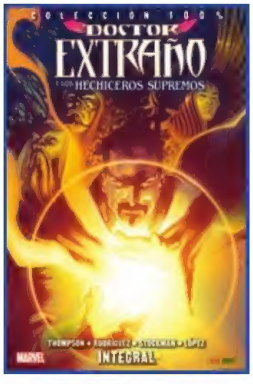
Con Silver Surfer v7, 7-14

¡Último número! Estela y Dawn han vuelto al espacio y a meterse en problemas. En su camino, les espera un casino espacial, una sociedad de microorganismos inteligentes que podría convertirse en la enfermedad más mortífera del Universo... ¡y el regreso de Galactus!

Por Dan Slott y Michael Allred

Libro con solapas. Páginas y precio por determinar

978-84-9167-186-2



☐ 100 % MARVEL. DOCTOR EXTRAÑO Y LOS HECHICEROS SUPREMOS: INTEGRAL

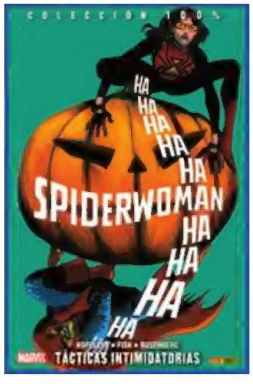
Con Doctor Strange Annual v3, 1 y Doctor Strange & The Sorcerers Supreme 1-12

La colección completa del Señor de las Artes Místicas y sus mágicos amigos realizada por Robbie Thompson (Spidey) y Javier Rodríguez (Spiderwoman). Stephen se une a los Hechiceros Supremos del presente, pasado y futuro para luchar contra la oscuridad.

Por Robbie Thompson y Javier Rodríguez

Comic-book. 288 pp. 25,00 €

978-84-9167-187-9



☐ 100 % MARVEL. SPIDERWOMAN 5

Con Spider-Woman v6, 13-17

¡Último número! Jessica Drew ha luchado contra algunos de los criminales más duros mientras aprende a ser mamá. Pero ninguna noche en vela sofocando los llantos de su bebé la ha preparado para enfrentarse al Duende.

Por Dennis Hopeless y Veronica Fish

Libro con solapas. 112 pp. 11,50 €

978-84-9167-191-6

☐ 100 % MARVEL HC. MOON GIRL Y DINOSAURIO DIABÓLICO 3

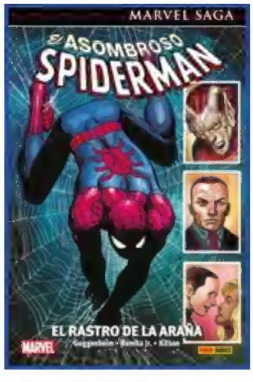
Con Moon Girl And Devil Dinosaur 13-18

Tony Stark, Victor Von Muerte, T'Challa, Amadeus Cho... las mayores mentes del Universo Marvel tienen algo en común: ninguno de ellos es más listo que una chica de cuarto de primaria. Los rumores son ciertos: Lunella es la más inteligente de todos.

Por Amy Reeder, Brandon Montclare y Natacha Bustos

Libro en tapa dura. 144 pp. 15,00 €

978-84-9167-188-6



☐ MARVEL SAGA. EL ASOMBROSO SPIDERMAN 20

Con The Amazing Spider-Man 584-588, Spider-Man Brand New Day Extra!! 1 y 3

Con "El rastro de la araña". La saga que cerrará multitud de tramas y despejará gran parte de las incógnitas abiertas desde el arranque de "Un nuevo día". ¿Quién ha estado aterrorizando Nueva York bajo la identidad de Amenaza? ¿Quién está detrás de los asesinatos de las rastreadoras arácnidas? ¿Quién será el nuevo alcalde de Nueva York?

Por Marc Guggenheim, John Romita Jr. y Marcos Martín

Libro en tapa dura. 208 pp. 19,50 €

978-84-9167-189-3

☐ MARVEL SAGA. EL CASTIGADOR 9

Con MAX: Punisher 37-42

Con "Hombre de piedra". La última vez que el General Zakharov se cruzó en el camino de Frank Castle, ambos estaban sobrevolando Moscú con una docena de cabezas nucleares. Desde entonces, Zakharov ha planeado su venganza.

Por Garth Ennis y Leandro Fernandez

Libro en tapa dura. 152 pp. 16,00 €

978-84-9167-190-9

☐ MARVEL LIMITED EDITION. TALES OF THE ZOMBIE

Con Tales of the Zombie 1-10 y Dracula Lives! 1 y 2

¿Estás harto de superhéroes que vuelven de la muerte? Ha llegado el momento de que conozcas al superhéroe cuya andadura comenzó después de morir. Este tomo recopila todas las aventuras clásicas. del mítico Simon Garth, el zombi del Universo Marvel.

Por Roy Thomas, Steve Gerber, Doug Moench, Tony Isabella, Chris Claremont, John Buscema y otros

Libro en tapa dura. 632 pp. Precio por determinar

978-84-16986-31-6